

## SATUAN ACARA PELATIHAN

OLEH : WIDIA CICA ANDRIANIE,S.Pd.

NAMA PELATIH : CALON PENGAJAR PRAKTIK PENDIDIKAN GURU PENGGERAK  
ANGKATAN 4

NAMA MATA DIKLAT : CARA BELAJAR ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN

TUJUAN PELATIHAN :

1. Peserta dapat menjelaskan konsep belajar melalui bermain.
2. Peserta dapat menjelaskan pentingnya bermain yang bermakna.
3. Peserta dapat menerapkan pendekatan saintifik yang bermuatan STEAM (Science,Engineering,Arts dan Mathematic).
4. Peserta dapat menunjukkan cara bernyanyi dengan lirik nada dan ekspresi yang tepat.
5. Peserta dapat menunjukkan cara mendongengdengan teknik bertutur dan ekspresi yang tepat.
6. Peserta dapat menunjukkan cara menata lingkungan main untuk mendukung pembelajaran yang bermakna.
7. Peserta dapat menciptakan APE dari bahan-bahan local yang ada dilingkungan sekitar.

INDIKATOR PELATIHAN :

CARA BELAJAR ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN

- a. Konsep belajar melalui bermain.
- b. Pentingnya bermain yang bermakna.
- c. Pengenalan STEAM.
- d. Bernyanyi dengan lirik nada dan ekspresi
- e. Gerakan kreatif sesuai dengan irama lagu.
- f. Mendongeng dengan teknik bertutur dan ekspresi.
- g. Penataan lingkungan main.
- h. Pembuatan alat permainan bersumber lingkungan sekitar.

ALOKASI WAKTU 10 MENIT

Kegiatan	Uraian	Keterangan
<p>Pembukaan 2 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelatih memperkenalkan diri.</li> <li>2. Pelatih menyampaikan judul materi “Cara Belajar Anak Usia Dini Melalui Bermain”</li> <li>3. Pelatih mengajak peserta untuk melakukan penyegaran (energizer) disesuaikan dengan kondisi sasaran.</li> <li>4. Pelatih meminta setiap peserta menuliskan harapan mereka mengikuti materi ini dan menempelkan dikertas plano.</li> <li>5. Pelatih menjelaskan tujuan pelatihan.</li> <li>6. Pelatih menjelaskan mengapa perlunya materi ini.</li> </ol>	 <p><b>TUJUAN PELATIHAN INI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peningkatkan kemampuan belajar anak</li> <li>Meningkatkan kemampuan komunikasi dan bahasa anak</li> <li>Meningkatkan kemampuan motorik halus anak</li> <li>Meningkatkan kemampuan sosial anak</li> </ul> <p><b>MAMBAK UTAHAW</b></p> <p>"Kiasa" gnyai nisamed lewbej #otnoC    xins [gad quko gnyai utkew nakhidmeM    nake, _mej ] leminim nisamed Aduu    .Jans e7obni konyq iagnu nakhimbqognsM. _I    heb used nauifastgnaq nakumansM. _S    syntiemad</p> <p><b>DUKUNGAN MAIN</b></p> <p>Bantuan yang diperlukan anak agar potensinya bisa berkembang lebih maksimal.</p> <p>Bantuan dapat diberikan oleh lingkungan: guru, teman, alat dan bahan main</p>
<p>Kegiatan Inti 6 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelatih menjelaskan tentang prinsip penataan lingkungan main.</li> <li>2. Pelatih menayangkan pwer point “penataan Lingkungan Main“ yang memberikan contoh tentang penataan kelas didalam ruangan dan luar ruangan yang baik.</li> <li>3. Bagi peserta dalam 4 atau 5 Kelompok dengan demikian ada 4 atau 5 area yang akan digunakan untuk penataan</li> </ol>	 <p><b>EMPAT DUKUNGAN MAIN YANG BERMUTU</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. WAKTU anak bermain</li> <li>2. TEMPAT bermain</li> <li>3. MATERIAL yang diminalkan anak</li> <li>4. INTERAKSI GURU dengan anak yang mendukung anak bermain</li> </ol> <p><b>PRAKTIK PENATAAN LINGKUNGAN MAIN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rancanglah tempat bermain (boleh berupa sentra main) yang menyenangkan, baik di dalam atau di luar ruangan</li> <li>• Gunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan</li> <li>• Tambahkan satu atau beberapa mainan (APE) buatan guru</li> </ul>

lingkungan, baik di dalam atau di luar ruangan.  
4. Ajak peserta untuk merefleksikan diri tentang lingkungan bermain dilayannya. Mintalah mereka memikirkan apakah kelas sudah cukup menarik untuk anak mau bermain. Jika belum ajaklah peserta berbagi pengalaman.

#### EMPAT DUKUNGAN MAIN YANG BERMUTU



1. WAKTU anak bermain
2. TEMPAT bermain
3. MATERIAL yang dimainkan anak
4. INTERAKSI GURU dengan anak yang mendukung anak bermain

#### PENATAAN LINGKUNGAN MAIN



#### TIGA JENIS MAIN



#### PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM BERMAIN

Percobaan balon udara



Penutup 2 menit

1.Sampaikan kesimpulan materi ini menekankan ketrampilan khusu yang telah dicapai,dan mempertegas pesan penting tentang cara anak usia dini belajar.  
2. Ajak peserta berkomitmen untuk mempraktekkan proses belajar mengajar yang benardi PAUDnya,sesuai dengan prinsip-prinsip PAUD.

#### MANFAAT APE BUATAN SENDIRI

1. Mengalin hubungan sosial antar anak dengan orang dewasa
2. Membangun konsep pengetahuan baru.
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap positif.
4. Melatih keterampilan memecahkan masalah.
5. Mengenalikan konsep-konsep dasar (warna, bentuk, ukuran, rasa, dll)
6. Melatih ketelitian dan keteluhan anak
7. Memunculkan ketertarikan dan minat anak
8. Memunculkan rasa bangga atas karya sendiri.

#### KESIMPULAN

1. Bermain penting bagi perkembangan anak dan merupakan cara anak usia dini belajar.
2. Berbagai jenis main anak akan menstimulasi 6 aspek perkembangan anak.
3. Guru dan orangtua perlu memberi dukungan pada kegiatan bermain anak.
4. Anak belajar di sentra/area bermain perlu dikelola secara baik.
5. Perlu nya menggunakan alat permainan lokal.

#### TERIMA KASIH

